REVISTA MIDIATIVA

Ano IX - Edição 11 - Dezembro de 2018.1

EDITORIAL

Foram dez edições, tentativas e erros, acertos, sugestões, elogios, experimentação e muito aprendizado... aprender, aliás, é o nosso grande objetivo aqui! A mais recente produção da Revista Midiativa tentou mostrar um panorama de tudo o que já foi produzido e para isso contamos com uma força-tarefa que uniu estudantes e docentes que fizeram e fazem parte dessa história. Foram entrevistas, pesquisa, discussões e ao final, encontramos nessas páginas um pouco de cada olhar, sonhos e expectativas de quem, em meio a rotinas tão atribuladas, conseguiu deixar aqui a sua marca. É um trabalho de todos!

Nós, docentes e estudantes, entendemos a Revista Midiativa como um espaço para tentar, o que nem sempre inclui a excelência ou a perfeição, mas nos ensina através dos desafios e nos dá uma ótima dimensão das dificuldades e alegrias de quem encara a rotina de produção, seja ela em Publicidade e Propaganda, seja ela em Jornalismo. Aqui mostramos aos nossos leitores e leitoras um pouquinho disso: das nossas conversas em sala de aula, das ideias que surgem com as leituras, das limitações e da superação de obstáculos. Mostramos uma parte de nós e é claro, estaremos sempre esperando a colaboração de todos para fazer, cada dia mais, um periódico que seja motivo de debate e reflexão. Uma feliz leitura!

Ligia Coeli,
Professora da Disciplina Produção Publicitária em Mídia Impressa

SUMÁRIO

VIDA DE ESTUDANTE 4

CINEMA E DESIGN GRÁFICO, UMA ENTREVISTA COM ROGÉRIO FIRES 8

DO MUNDO REAL A FANTASIA: O QUE NOS LEVA A SER OUTRA PESSOA? 10

PENSANDO DE DENTRO DA CAIXA 12

2018: O FESTIVAL ATOS DE TEATRO UNIVERSITÁRIO COMPLETA 10 ANOS 14

BBQ Prime 20

SUBINDO DE NÍVEL 22

AVITAIDIM 26

REVISTA MIDIATIVA

CESREI FACULDADE

AgênciaModelo Curso Publicidade & Propaganda Cesrei

Faculdade Reinaldo Ramos - FARR
Centro de Educação Superior Reinaldo Ramos - CESREI
Curso de Comunicação Social
Habilitação Publicidade e Propaganda

Diretor Geral
Cleumberto Reinaldo Ramos
Diretora Administrativa
Gilda Oliveira
Coordenador Acadêmico
Lênio Barros
Coordenadora do Curso
Maria Zita Almeida
Assessor de Marketing
Daniel de Sousa Silva

Projeto de Extensão desenvolvido em parceria com a Agência Modelo

Editora Chefe
Maria Zita Almeida
(Jornalista Responsável – DRT 1039)

Professora Orientadora
Ligia Coeli Silva Rodrigues

Revisão
Maria do Carmo Melo
Maria Zita Almeida

Social Media
Daniel de Sousa Silva

Diagramação
Diego Renier Soares Falcão

Produção, edição e revisão
Ligia Coeli Silva Rodrigues

Elaboração de material publicitário
Milena Ohana
Michael Jordan
Fernanda Martins
Jéssia Silva
Bernardo Vilar
Asley Samer
Jeff Silva
Emanuel Tadeu

Vida de
ESTUDANTE

TRETA: A DISCIPLINA MAIS POLÊMICA NAS FACULDADES!

Autor:
Herbert Vasconcelos

Uma das partes boas de estar na faculdade é todo o dinamismo envolvido: a cada novo semestre, novas matérias, novo desafios. Mas tem uma coisa que está sempre presente, não importa em que período você está e mesmo não estando no seu RDM, de tão presente já conta quase como atividades complementares... a treta! Trabalho em equipe, os famosos grupos no WhatsApp, marcar trabalhos, atividades em dupla... Olha, ela chega de mansinho, mas quando você vê já se instaurou e virou novela mexicana ao vivo!

A faculdade é um ambiente ideal para a proliferação da treta, como primeiro ingrediente temos um ambiente que recorrentemente nos expõe a doses extremas de estresse, juntamente com o estresse diário de nossas vidas e com um pequeno toque de personalidades fortes, acidez, tempero picante e tudo o que há de problemas, assim nasceram as tretas superpoderosas do ambiente universitário. Às vezes é difícil mesmo conviver diariamente com pessoas tão diferentes de você ou até iguais demais e se nessa convivência estiver envolvido o sinônimo de tretas, também conhecido como trabalho de grupo, pode preparar a pipoca e apertar os seus cintos pois a terceira Guerra Mundial está prestes a começar!

Tretas são ótimas para seus espectadores e, de vez em quando, faz muito bem descarregar todos os seus sentimentos, ok! Mas apesar de serem uma ótima forma de entretenimento, as tretas podem ficar sérias e destruírem relações, o que é péssimo se você vai ter que conviver com aquela pessoa pelos próximos anos então a dica do dia é: tretem com moderação! Peçam ajuda aos coordenadores, professores, amigos próximos e tudo pode ser remediado! Entretanto se mesmo depois de repensar o assunto você quiser tretar por ai... me chama que vou adorar (desde que a gente resolva tudo depois, tá?).

XO
XO, Herbert

PARA AJUDAR CRIANÇAS EM CONDIÇÃO DE VULNERABILIDADE SOCIAL ATRAVÉS DA ARTE E CULTURA ENTRE EM CONTATO COM O PROJETO SOCIAL TAMANQUINHO DAS ARTES: MYRNA MARACAJÁ (83) 9 9925-8281

RUA CAPITÃO JOÃO DE SÁ - 311 CENTRO - CAPELA DE SANTA MADALENA, CAMPINA GRANDE - PB, 58400-200

CONHECER NOVAS CULTURAS
NOS FAZ LEMBRAR QUE
SOMOS TODOS IGUAIS

AIESEC

Ajude o Projeto Transformação a resgatar o melhor de ser criança.

Algumas maneiras de ajudar:

- Doações espontâneas;
- Trabalho voluntário;

Confira nas redes sociais formas de contribuir.

facebook.com/projetotransformação

@oprojetotransformacao

Zé Ferreira, Bairro Catolé
(Camina Grade-PB)
Bárbara Araújo (Coordenadora): (83) 9.9903.38.19
Maysa Tomé (tesoureira): (83) 9.9621.9304

CINEMA E DESIGN GRÁFICO, UMA ENTREVISTA COM ROGÉRIO FIRES

A Revista Midiativa conversou com o diretor de arte de cinema Rogério Fires, um grande profissional da área do cinema internacional e design gráfico. Atualmente ele trabalha na Film Industry e ele nos contou os detalhes sobre o mercado do cinema e como a publicidade se comunica com as telonas da indústria cinematográfica. Ele se mudou para Vancouver em 2012, onde estudou na Film School e nos conta que foi uma experiência incrível, pois conseguiu unir todo seu conhecimento de publicitário e design gráfico. Logo quando acabou seu curso ele já entrou no mercado cinematográfico onde trabalhou no filme chamado Leprechaun: Origins como designer gráfico, em seguida trabalhou no primeiro filme Cinquenta Tons de Cinza.

TEXTO //
MICHAEL
JORDAN DA
SILVA DINIZ

REVISTA MIDIATIVA - COMO FOI O INÍCIO DA SUA TRAJETÓRIA?

Tive a sorte de sempre trabalhar com criatividade. Desde de muito novo procurei formas de ajudar na renda dos meus pais com minha arte. Entre os 14 e 15 anos eu ficava perguntando e achando pessoas que queriam ilustrações. Daí em diante eu trabalhei com ilustrações de livro infantis, logos, aplicando vinil, agência de publicidades, interior design, marketing, videoclipes, etc. Acho que inconscientemente estava preparando meu caminho para trabalhar em cinema.

RM - QUANDO SURGIU SEU INTERESSE POR TRABALHAR COM CINEMA?

Acho que desde que vi os primeiros filmes na minha vida. De Volta para O futuro, Gremlins, Goonies, Pulp Fiction. Sempre fui apaixonado pela arte envolvida e lembro que ia ver filmes com meu pai, minha, mãe, meu tio e tudo era mágico depois.

RM - QUANDO E COMO SURGIU A PRIMEIRA OPORTUNIDADE PARA ESTUDAR CINEMA?

Tudo aconteceu por acaso. Quando me mudei como residente permanente para Vancouver, em 2012, eu achei que iria para New York para estudar Production Design e voltar para Vancouver mais preparado. Queria ter um carimbo de alguma instituição aqui na América do Norte para não parecer um oportunista. Quando cheguei vi que a Vancouver Film School estava oferecendo bolsa de estudos e apliquei. Dois dias depois ganhei a bolsa total.

RM - COMO SURGIU A PRIMEIRA OPORTUNIDADE PARA SEU PRIMEIRO TRABALHO NO CINEMA?

Quando estava no meio do curso tive a oportunidade de conhecer um profissional da indústria aqui e ver como a indústria funcionava. Apliquei para o sindicato e fui aprovado baseado na minha experiência no Brasil. Quando terminei o curso fui chamado para uma entrevista e comecei a trabalhar em um filme chamado Leprechaun: Origins como Designer Gráfico. Depois disto não parei e naquele mesmo ano acabei trabalhando no primeiro Cinquenta Tons de Cinza.

RM - QUAL A RELAÇÃO DO CINEMA E A PUBLICIDADE? O QUE VOCÊ ACHA DAS FORMAS COMO AS MARCAS ESTÃO SE INSERINDO NAS TELAS?

Em filmes usamos algo chamado product placement. O termo é usado para quando colocamos uma marca na tela e ganhamos algo em retorno. Pode variar de uma quantia para ajudar no budget, aprovação para o uso da marca na tela ou apenas produtos que precisamos para o cenário. Toda marca que colocamos na tela, nome ou arte precisa ser aprovada por clearance e pelo estúdio. A regra usada hoje em dia é se o produto está sendo usado em sua função original é liberado até que por exemplo use o produto para cometer algo que denigra a imagem da empresa ou do mesmo. Exemplo: Beber Budweiser é ok. Beber Budweiser, sair do bar e dirigir não é ok. Qualquer uso que não é forçado eu aprovo.

RM - VOCÊ ACHA PREJUDICIAL O USO DE MATERIAL PUBLICITÁRIO E OBJETOS (MARCAS) COMPONDO AS CENAS?

Vivemos em um mundo onde existe publicidade e marcas em todos os lugares. Quando chegamos no ponto que uma linha no diálogo é adicionada para vender um produto ou marca eu acho exagerado e em um ponto pode ser prejudicial quando é explicitamente forçado.

RM - PUBLICIDADE E CINEMA: COMBINAM?

Combinam muito. Em muito dos casos, combinam mais fora da tela do que na tela. A publicidade para criar hype e desejo no filme é fundamental. Em alguns casos, o budget de publicidade é quase tão grande quanto o de produção do filme.

Veja mais em: www.imdb.me/rogerfires | www.rogerfires.com

DO MUNDO REAL A FANTASIA: O QUE NOS LEVA A SER OUTRA PESSOA?

Texto: Jéssia Silva
Produção: Fernanda Martins / Jéssia Silva / Milena Fidelis
Fotos: Jéssia Silva

Quem nunca quis viver ou apenas se vestir como personagem real ou fictício, um vilão ou herói, um gato ou até mesmo uma batata? Não importa qual seja, mas fazê-lo dever ser bem prazeroso. Existe um hobby que consiste em se fantasiar e interpretar personagens da cultura pop estadunidense e /ou japonês, esta pratica se denomina de cosplay, junção de duas palavras inglês costume e play / jogo ou brincar de se fantasiar.

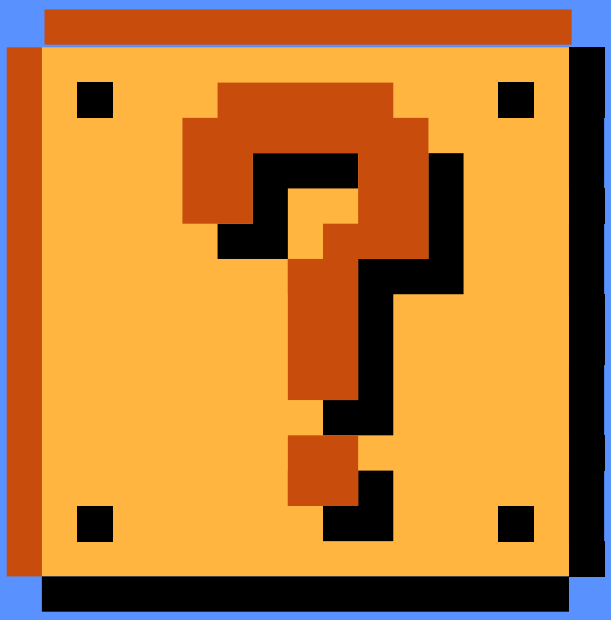
Muitos acham que tudo começou no Japão, mas sua origem vem das convenções científicas nos Estados Unidos, por volta da década de 1940 quando jovens apareceram fantasiados de roupas espaciais em um dos eventos gerando interesse em outros integrantes em irem caracterizados em eventos futuros. Só por volta dos anos de 1980 que o costume chegou no Japão e foi lá que se propagou pelo mundo, por isso de acharem que se deu início por lá e chegando ao brasil em meados dos anos de 1990. em Campina Grande, na Paraíba, não é datado quando começou, mas ainda é muito tímido quando se trata de cosplays até por conta da carga cultural que a cidade carrega, a cultura nordestina e agora o sertanejo universitário são predominantes o que acaba acuando os geeks e nerds local, mas isso não significa que eles não existem ou são excluídos.

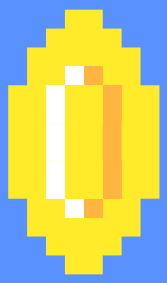
Quando encontramos alguém performando e interpretando algum personagem conhecido ou não tão conhecido assim, percebemos a curiosidade de saber sobre o que aquele cosplay esta fazendo, saber o que, para que é e o porque de estar fazendo aquilo. No processo de caracterização é tudo muito cauteloso, desde a escolha do personagem à elaboração do figurino, sendo esse último a parte mais difícil.

Na maioria das vezes o figurante tem que fazer sua própria roupa ou encomenda- las, geralmente pela internet, é um preparo que leva meses antes de se apresentar em eventos pois precisa de todo um planejamento, uma pesquisa e estudo do personagem para conseguir interpretá-lo, o que torna tudo uma emoção só, e o que é árduo fica prazeroso e cada vez mais aumenta a expectativa para o Grande Dia. Existem casos que a família influencia e apoia seus membros o que é muito importante já

que esse segmento não tem muita visibilidade por aqui e quando não tem o apoio dos entes mais próximos acaba desestimulando em seguir. Esse apoio também ajuda quando o cosplay sofre algum preconceito, assédio, coisa que é muito frequente, principalmente o machismo, pois ainda se acredita que só quem gosta desse universo da cultura pop relacionados a quadrinhos, heróis, games e afins são os homens e as mulheres sempre recebem enxurradas de questionamentos como se elas não entendessem nada daquilo.

E será que cosplay dá para ser profissão? Até existem pessoas que levam como profissão sim, já que existem concursos com premiações altas, mas os gastos, o difícil acesso alguns acessórios ou roupas quase nunca compensam e essas premiações tem posições que geralmente são de primeiro, segundo e até terceiro lugar então a maioria deles acaba levando como hobby só para ter o prazer e a sensação de ser um personagem que admira ou qualquer um que seja diferente do seu dia a dia.



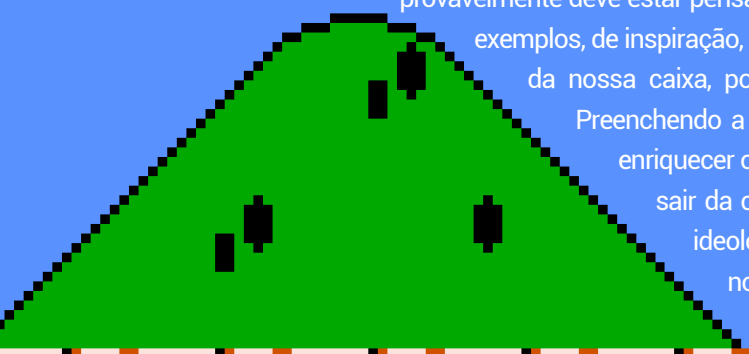


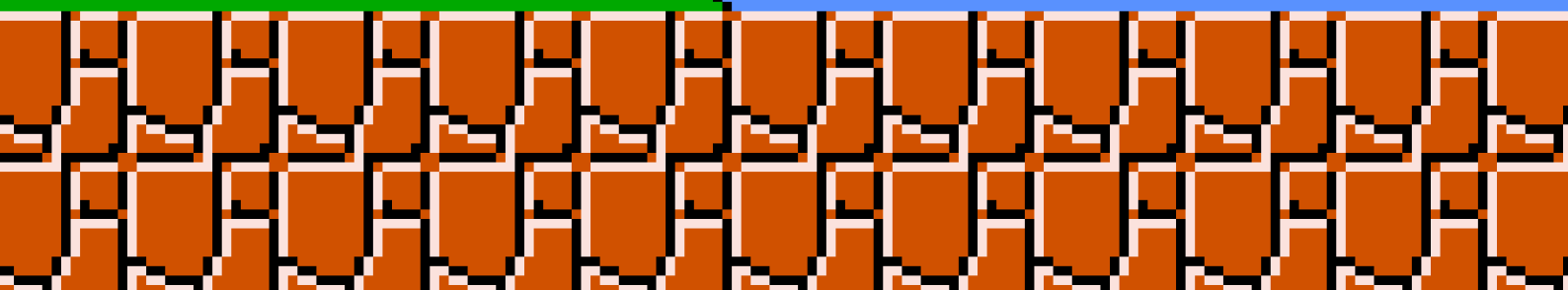
PENSANDO DE DENTRO DA CAIXA

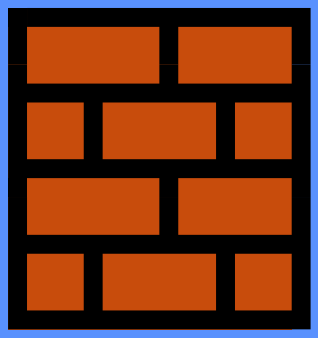
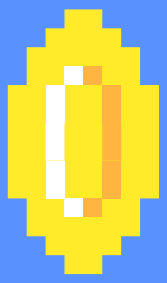
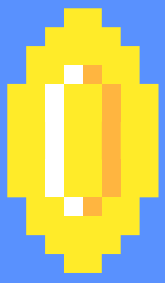
PRODUÇÃO
E TEXTO//
Bernardo Vilar

Um dos maiores obstáculos quando se pensa em criação é ser 100% criativo, ter um papel em mãos e um lápis ou uma ferramenta de criação aberta em seu computador com a tela em branco e pensar que dali sairá uma grande ideia, assim meio que do nada, automaticamente aquele branco será preenchido e você conseguirá êxito no que se propôs a fazer, e junto desse primeiro passo, vem outro maior ainda, a frustação de passar horas e horas com aquela tela branca, com uma sensação de desgaste emocional e físico, e um total de zero criações.

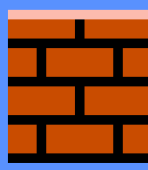
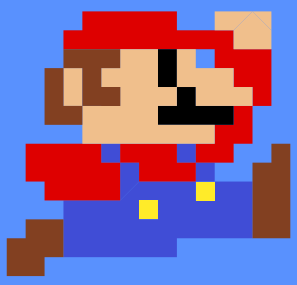
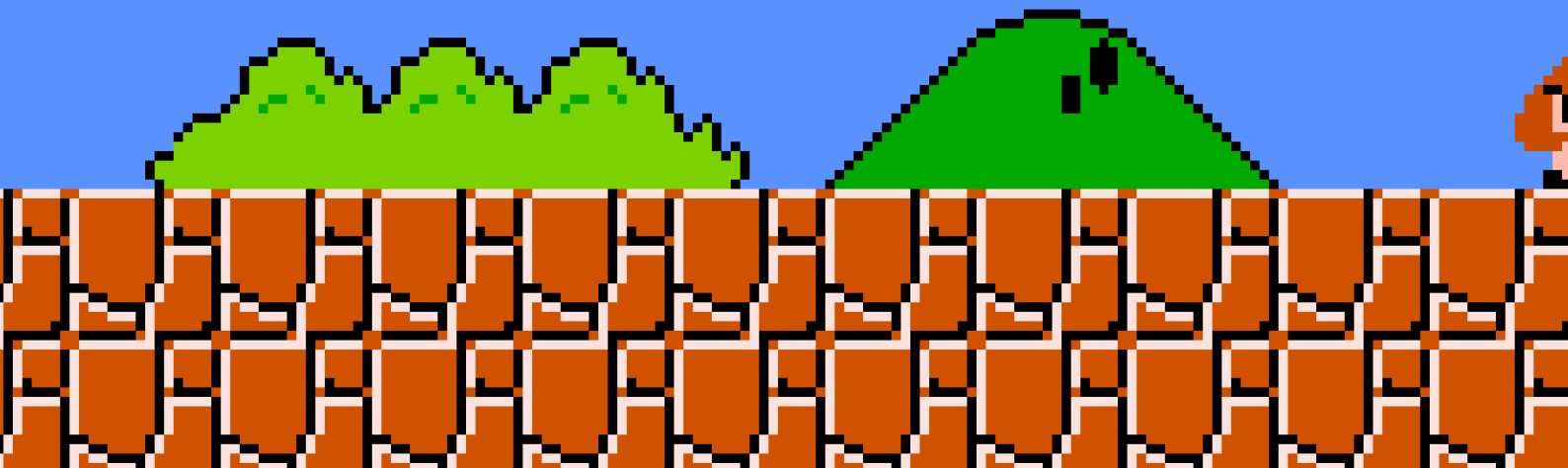
Em algum momento você já parou para pensar que nada é criado do nada? Do branco? Você provavelmente deve estar pensando comigo, que para criar você precisa de uma base, de exemplos, de inspiração, correto? Então porque não conseguimos pensar de dentro da nossa caixa, porém trazendo novos conhecimentos para dentro dela? Preenchendo a nossa caixa com novidades, com conteúdo, que poderá enriquecer o que já guardamos dentro dela. A ideia da necessidade de sair da caixa para que novas coisas sejam criadas, é quase uma ideologia. E para você futuro publicitário, existem formas de criar novidades, de dentro da sua caixa, agregando novos valores.





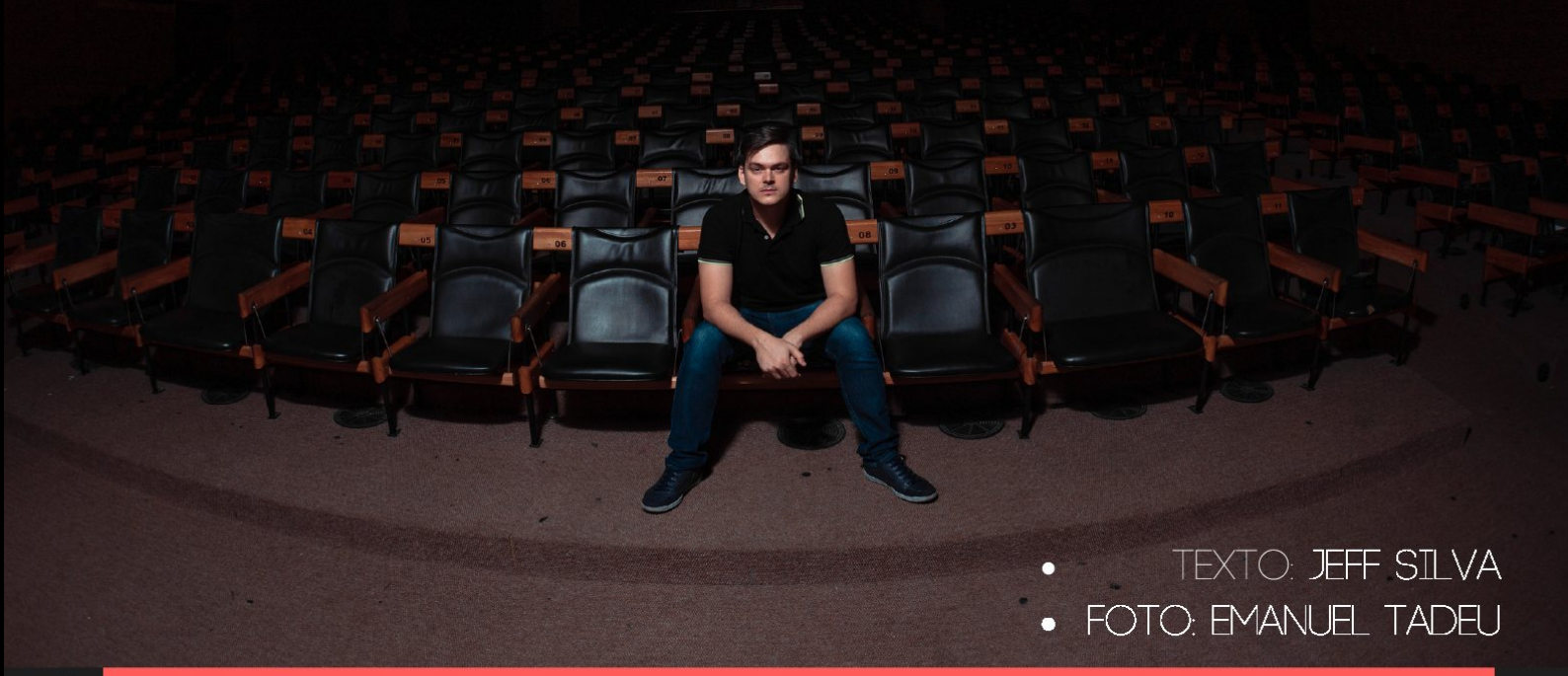
Quando você abre a sua rede social ou e-mail e aquele ícone de mensagem aparece vermelho, automaticamente você entende o mesmo que eu, imagino... Mensagem nova, certo? E você sabe que esse ícone juntamente com a sua forma de raciocínio rápido para entender a mensagem, é um tipo de affordance? Aí você para de ler agora e pensa "Mas o que é affordance?" e eu respondo: nada mais é do que o potencial de um objeto sendo usado da maneira que ele foi projetado para ser usado. Vou ajudar com outro exemplo, você sabe a funcionalidade dos ícones que aparecem na sua tela quando recebe uma chamada, certo? O verde indica seguir e o vermelho parar, automaticamente você entende a função dos ícones, e o potencial da mensagem que o objeto passou para você. Agora vamos unir o affordance com a sua criatividade, e a sua vontade de inovação, de sair da sua caixa... lembra quando eu falei sobre agregar novos valores? Você aprendeu sobre algo novo, que todo mundo convive, mas desconhece que existe uma nomenclatura para isso. E como se aplica então? Com as ideias de dentro da sua caixa, que podem ser executadas devido ao seu novo conhecimento, e agora a sua visão para as coisas deixa de ser branca e passa a se auto colorir, criando coisas que parecem básicas e bobas demais para se considerar genial, mas que você pode começar a elaborar, pode começar a fazer aplicações que conversem com o seu receptor, independente do meio que deseje utilizar. Gere interação com o seu receptor, faça-o mergulhar dentro da sua caixa com você, faça-o conversar com o seu conteúdo sem que ele perceba que está fazendo, que automaticamente ele entenda o que deve fazer. A sua criatividade só depende da sua bagagem de conhecimento, inspire-se e evolua dentro da sua caixinha.

2018:

O ANO DA DÉCADA DO FESTIVAL ATOS DE TEATRO UNIVERSITÁRIO

- NATHAN CIRINO, PROFISSIONAL DE ARTE E MÍDIAE COORDENADOR DO FESTIVAL ATOS.



- TEXTO: JEFF SILVA
- FOTO: EMANUEL TADEU

A REVISTA MIDIATIVA REALIZOU ENTREVISTA COM NATHAN CIRINO, PROFISSIONAL DE ARTE E MÍDIA EM CAMPINA GRANDE (PB). GRADUADO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE (UFCG) NO ANO DE 2009, E DOUTOR EM COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PERNAMBUCO (UFPE) NO DE 2018. COORDENADOR GERAL DO FESTIVAL ATOS DE TEATRO UNIVERSITÁRIO. ALÉM DE SER DIRETOR E ROTEIRISTA DOS CURTAS-METRAGENS LAMÚRIA (2011) E AMADOR (2013). TRABALHA COM NOVAS TECNOLOGIAS E NARRATIVAS. NATHAN, NOS CONTOU DURANTE A ENTREVISTA TUDO SOBRE SUA EXPERIÊNCIA E COMENTOU QUE SUA TURMA DE GRADUAÇÃO TEVE A INICIATIVA DE CRIAR O FESTIVAL ATOS, QUE É ATUALMENTE SEGUE SENDO REALIZADO POR ESTUDANTES, FUNCIONÁRIOS E PROFESSORES DA UNIDADE ACADÊMICA DE ARTE E MÍDIA (UFCG) E COMEMORA SUA 10° EDIÇÃO NO ANO DE 2018. CONFIRA MAIS!

RM - O QUE É O FESTIVAL ATOS?

Nathan - O Festival Atos, é um festival de incentivo na produção do teatro universitário, fundado em 2006 e a intenção era ter uma espécie de vitrine de produções feitas de teatros das pequenas cenas que eram feitas nos cursos de teatros, tanto de campina grande quanto dos arredores para mostrar isso para a sociedade em geral.

RM - E COMO ELE SURGIU E QUAL O INTUITO?

Nathan - O festival surgiu em 2006, com a turma de graduação de Nathan Cirino, onde os mesmos estavam montando alguns espetáculos na época, e não tinha um espaço para mostrar essas pequenas peças que eram apresentadas no DARC na unidade acadêmica de arte e mídia, e montaram algumas peças no ano e em 2006 e se apresentaram para as pessoas de campina grande inteira e foi um sucesso, o auditório do darc ficou pequeno para essa apresentação, onde no próximo ano foi precisaram de um espaço maior e se apresentaram no sesc. O festival completa 10 anos este ano, e acabaram parando por dois anos, pois não teve o festival, justamente porque a própria turma de graduação tinha se formado e os colaborares se afastaram (os líderes) pois ficou difícil para continuar sem os mesmo, mas então Nathan voltou para unidade acadêmica de arte e mídia como professor e teve o incentivo da professora Eliane Lisboa, para retomar o festival atos, fazer ele acontecer dessa vez com todo apoio do teatro municipal.

RM - O FESTIVAL ATOS É UMA ARTE ACESSÍVEL AO PÚBLICO?

Nathan - Com certeza, além de ter nascido numa universidade pública, teríamos que fazer um evento totalmente gratuito, onde podemos levar essa cultura/arte que fazíamos dentro da unidade acadêmica de arte e mídia para campina grande em geral, para as pessoas pudessem ver o que era produzido dentro da universidade, é muito acessível porque tem palestras, oficinas, e tudo é gratuito. Porém no máximo que pedimos nas oficinas é 1kg de alimento para doação cedida para o banco de alimento do sesc geralmente e é um festival que todo mundo pode ter acesso com todo certeza.

RM - QUAL A IMPORTÂNCIA DESSE FESTIVAL PARA O PÚBLICO DA NOSSA CIDADE?

Nathan - Todo festival e toda exposição, e toda manifestação artística ele tem essa função de trazer a cultura para a nossa sociedade, para as pessoas. E cultura é nossa identidade, a gente precisa abrir essa espaço e não só para entender o que é feito aqui que é nossa cultural, mas como o festival tinha feito também em alguns anos trazer cultura de fora, tem teatro de outros estados e de outros países, e isso tudo enriquece-nos e também pelo fato de ser gratuito acaba tornando o festival importante por não selecionar, não elitizar. Na verdade o teatro tem esse caráter que ao longo do tempo foi tido como elitizado, as pessoas julgavam o teatro como uma coisa de elite, e que o festival atos faz é retomar isso de dizer: que o teatro é para todo mundo. O teatro é representação do povo, e do povo.

RM - QUAL A INOVAÇÃO O FESTIVAL ATOS TRAZ ESTE ANO DE 2018?

Nathan - A muito tempo viemos trabalhando com teatro com tecnologia, dentro do festival atos e inovamos no sentido de trazer também, oficinas diferentes voltadas a tecnologia, tentando aliar essa coisa da modernidade com os espetáculos e mostrando que é possível fazer espetáculos com ousadia tecnológica, digamos assim. E este ano vamos entrar no cronograma para o planejamento do festival pra definir o que vai ser o festival atos de 2018, já que este ano é muito especial, que comemoramos 10 edições do festival. Então talvez surja outras propostas, não sabemos ao certo se será ligado a tecnologia, mas até em termo de programação mesmo, de oficinas, de palestras; tem muita coisa boa que pode vir este ano.

RM - QUE SÃO OS PRINCIPAIS COLABORADORES DO FESTIVAL?

Nathan - Quando o festival surgiu, ele surgiu com o apoio dos alunos da unidade acadêmica de arte e mídia, tínhamos um professor que era responsável da disciplina de teatro na época, e o resto das atividades eram feitas por alunos e funcionários, e permanecemos com isso. Que fazemos hoje é abrir o chamado para pessoas de outros cursos de outras unidades acadêmica, de outras universidades possam contribuir também. Então 95% do Festival Atos ele é feito por alunos e por pessoas que estudam arte e fazem arte no ambiente de graduação, e vamos manter isto porque se torna um ponto importante para o atos, não só trazemos a produção teatral, mostramos a produção teatral, e também ensinamos produção para as pessoas que estão dentro de graduações que lidam com produções artísticas cultural etc.

RM - ELES, OS COLABORADORES, JÁ ESTÃO SE PREPARANDO PARA O FRSTIVAL DESSE ANO?

Nathan - Ainda não porque estamos começando agora a montar o cronograma do festival 2018, mas a intenção é que nos próximos meses, ou até mesmo na próxima semana começaremos a fazer chamadas para as pessoas que tem interesses em participar e contribuir com o festival e viver o festival atos, que acho que é um diferencial para todo mundo que já passou pelo atos, ver a produção artística por um outro lado, não aquele lado que está sendo sentado na cadeira assistindo aproveitando o espetáculo mas aquele lado da galera que tá suando indo atrás de transporte, alimentação, de viabilizar o ensaios e os espetáculos. Isso é muito rico para quem trabalha, principalmente alunos que de comunicação, de arte, de cinema etc. todo mundo aprende a produção artística como é prazeroso de fazer.

RM - COMO OCORRE À SELEÇÃO DOS CANDIDATOS? ELES SÃO SELECIONADOS ANUALMENTE PARA TRABALHAR NO FESTIVAL?

Nathan -Geralmente fazemos uma chamada pelas redes sociais do festival, chamamos quem tem interesse de participar dentro da produção e depois disso vamos dividindo as funções de cada grupo, onde irá se encaixar se a pessoa tem mais afinidade na questão de logística, se mais afinidade com transporte, então existe várias áreas que vamos dividindo as pessoas que tem interesse de contribuir e em relação aos espetáculos que vem a gente geralmente lançamos um edital de chamada, dependendo muito da funções de apoio e patrocínio do festival a cada ano, por exemplo não sabemos se vai abrir para que pessoas de outros estados venham ou se vai ser uma coisa mais local, porque sempre depende das possibilidades de apoio de que o festival vai ter. mas geralmente é assim, abrir um edital tanto para trabalhar, tanto para apresentar suas obras, suas peças.

RM - JÁ HÁ UMA DATA DEFINIDA?

Nathan - Ao longo dos últimos anos fazemos em meados dos do final de novembro para o começo de dezembro, então acreditamos que vamos manter isso, até porque já estamos no mês de maio praticamente, e precisamos desse tempo de maturação do festival e de buscar patrocínio, apoio, montar equipe. Então antes de outubro é inviável nós fazermos dentro do cronograma.

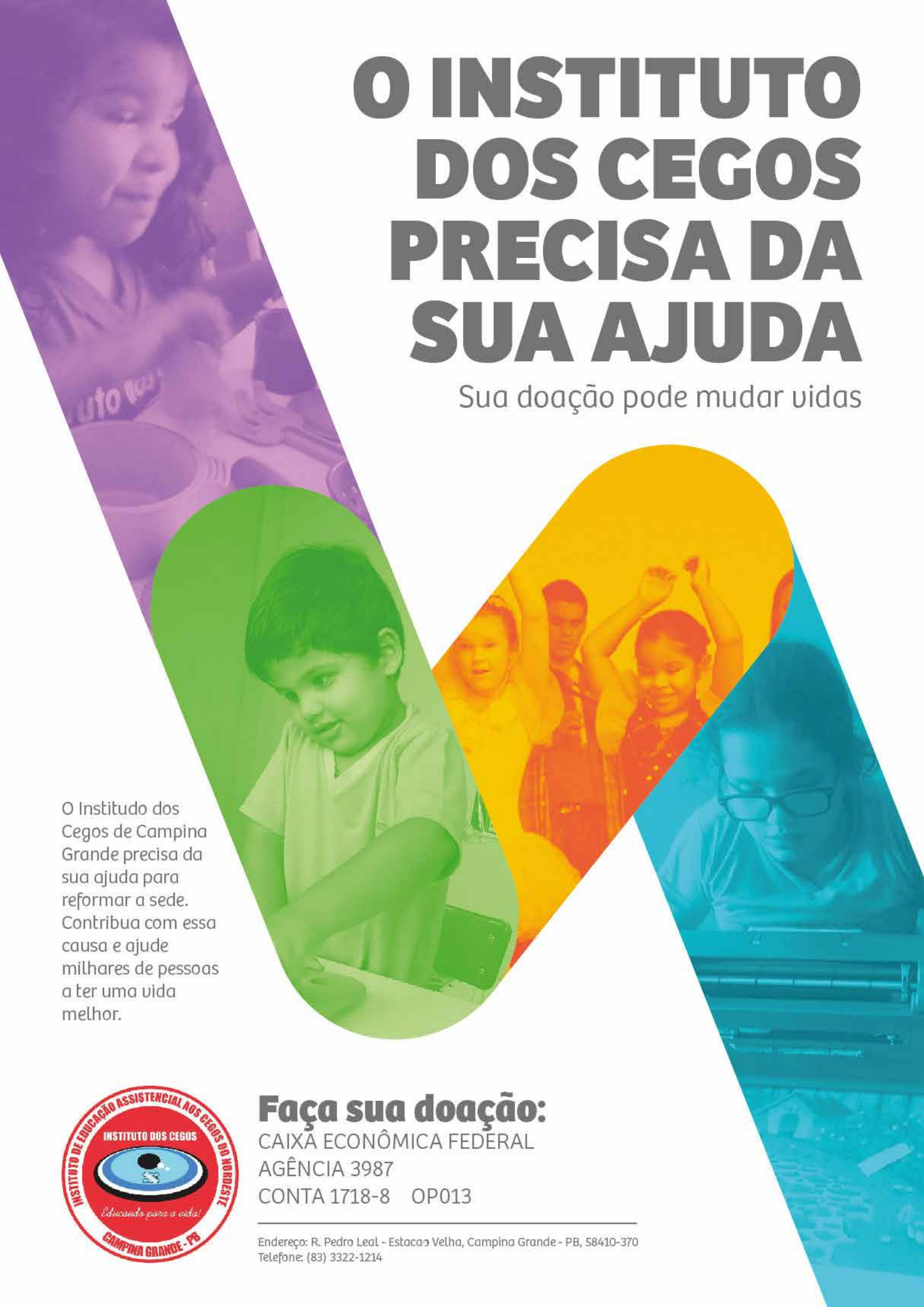
RM - EM QUAL ÉPOCA DO ANO O FESTIVAL COMEÇA A SER ORGANIZADO?

Nathan - O trabalho começa geralmente de abril e maio, e começamos a montar equipe de trabalho já a partir desse meio semestre e chamada de espetáculo deve acontecer no mês de agosto, setembro. Porque já temos uma noção de quanto vamos ter de patrocínio e o que vamos poder oferecer para os grupos que vem de fora.

Assista ao vídeo da entrevista
Faça a leitura do QR Code com seu celular para ir direto ao link:
https://www.youtube.com/watch?v=mWAssLb9Ti0&t=28s

O INSTITUTO DOS CEGOS PRECISA DA SUA AJUDA

Sua doação pode mudar vidas



O Institudo dos Cegos de Campina Grande precisa da sua ajuda para reformar a sede. Contribua com essa causa e ajude milhares de pessoas a ter uma vida melhor.

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO ASSISTENCIAL AOS CEGOS DO NORDESTE
INSTITUTO DOS CEGOS
Educando para a vida!
CAMPINA GRANDE - PB

Faça sua doação:

CAIXA ECONÔMICA FEDERAL
AGÊNCIA 3987
CONTA 1718-8 OP013

Endereço: R. Pedro Leal - Estacao Velha, Campina Grande - PB, 58410-370
Telefone: (83) 3322-1214

PABLO ALEXSANDER DA COSTA MAIA

Por: Amanda de Brito Barbosa
Yvini Lindolfo dos Santos.

2º período de gastronomia.

1- Comida para mim significa transformação, a transformação de um produto inicialmente simples em algo que muda seu dia e seu astral, simplesmente pelo seu sabor. A comida une as pessoas.

2- como foi à experiência de trabalhar no evento?
Servir e melhorar o dia de cada pessoa no evento foi simplesmente muito gratificante.

~OS NOMES DA VILA~

ARTESÃ
CARLEUZA RODRIGUES

HÁ 25 ANOS
FAZ PEÇAS DE TRICÔ E
BOLSAS DE ALGODÃO
COLORIDO

ARTESÃO
PEDRO NUNES

HÁ 15 ANOS
ENTALHA OBJETOS
DE DECORAÇÃO NA
MADEIRA

ARTESÃ
CREUZA LAURENTINO

HÁ 12 ANOS
FAZ PEÇAS DE LABIRINTO
E RENASCENÇA

VILA DO ARTESÃO

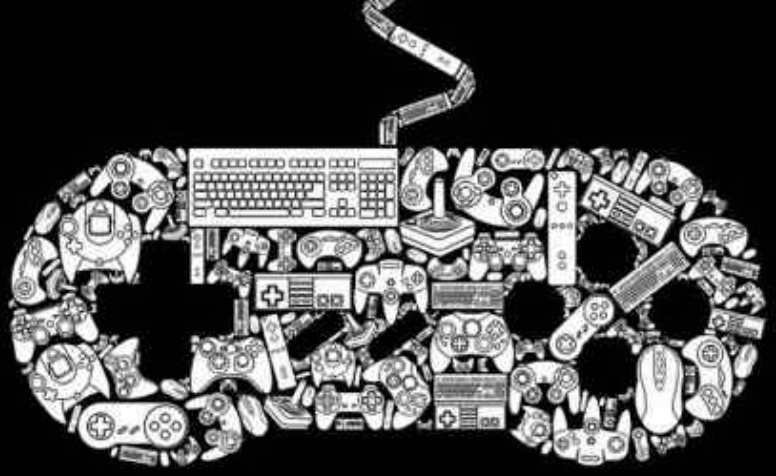
RUA ALMEIDA BARRETO, S/N, SÃO JOSÉ
CAMPINA GRANDE – PB

SUBINDO DE NÍVEL

PARA QUEM GOSTA DE VÍDEO GAMES E DE PROGRAMAÇÃO, AÍ VAI ALGUMAS DICAS PARA DÁ UM ACHIEVEMENT UNLOCKED NA SUA CARREIRA

(PRESSIONE START)

O mercado de jogos cresce muito rápido e a procura por programadores cresce junto! Então para você que se interessa pelo assunto, nós da Revista Midiativa entrevistamos Philipe Rufino, estudante de Jogos Digitais e apaixonado pelo mundo gamer. Ele nos ajudou em uma missão: tirar algumas das dúvidas mais pertinentes de quem quer seguir nesse ramo. Confere aí!



REVISTA MIDIATIVA - VOCÊ CONVIVE COM DEZENAS DE ESTUDANTES DE JOGOS DIGITAIS TODOS OS DIAS, QUAL A VISÃO GERAL QUE ELES TÊM SOBRE O MERCADO EM CAMPINA? HÁ UM MEDO DE INGRESSAR NESSA ÁREA AQUI?

O mercado de jogos em Campina Grande ainda não é tão desenvolvido, porem está em constante crescimento graças ao engajamento de alguns profissionais da área dentre esses alguns dos professores do curso e não existe nenhum tipo de medo ou receio dos estudantes, pois tem muitas oportunidades de emprego para todas as áreas do curso. A maioria dos alunos já sai da universidade empregado.

RM - Você acredita que o mercado de games em Campina Grande é uma boa vitrine para exportar novos programadores? Porque temos na UFCG o curso de programação que é muito concorrido.

Acredito sim. Programar jogos digitais é uma ótima maneira de demonstrar suas habilidades de forma prática e divertida.

RM - QUAL A PRINCIPAL DICA PARA QUEM ESTÁ PRETENDE ENTRAR NO MERCADO DE JOGOS DIGITAIS?

Uma boa dica para quem quer entrar nessa área é ter um bom portfolio e estar sempre por dentro dos grupos de desenvolvimento de jogos (grupos de Facebook mesmo e fóruns), sempre aparecem ótimas oportunidades nesses grupos. Já para quem quer começar a cursar jogos digitais eu aconselho que você aprenda o básico do Illustrator, do photoshop e do python 3.

RM - PARECE QUE NÃO HÁ UMA PREOCUPAÇÃO EM INVESTIR NESSA ÁREA AQUI NA PARAÍBA, MUITA GENTE ACABA INDO TRABALHAR FORA. O QUE VOCÊ ACHA DISSO?

É um desperdício de ótimos profissionais que poderiam estar ajudando no crescimento da cidade.

RM - COMO NOVATO DA ÁREA DE JOGOS DIGITAIS, QUAL A SUA VISÃO DO MERCADO NACIONAL E DO MERCADO DE CAMPINA, E QUAIS AS MAIORES DIFICULDADES PARA ENTRAR NELE E SE VENDER COMO PROGRAMADOR?

Não faltam empregos na área de jogos é um mercado que está em expansão inclusive aqui em Campina Grande, mas as melhores vagas são sempre em outros estados ou até em outros países.

RM - E quanto as dificuldades para quem está começando, quais são as que mais dão dor de cabeça?

A maior dificuldade para quem está iniciando no curso sem dúvida é a área de programação. Se o aluno não tiver nenhum conhecimento prévio do assunto ele vai ter muita dificuldade de compreensão e aplicação do conteúdo.

RM - E SOBRE A CONCORRÊNCIA NA CIDADE, OS ADVERGAMES SÃO UM DIFERENCIAL PARA CHAMAR A ATENÇÃO DE GRANDES EMPRESAS?

Os advergames assim como jogos educativos são um bom diferencial caso você queira se manter como desenvolvedor independente, mas não sei se são a melhor opção para chamar atenção das grandes empresas.

A modelo dessa página se esforçou muito para se encaixar no padrão de beleza, por isso ela não está aqui

A busca pelo padrão de beleza faz vítimas o tempo todo, doenças como anorexia, ortorexia, bulimia e vigorexia são bem comuns em mulheres. Além da depressão, baixa autoestima e dependência de remédios, podendo levar ao suicídio.

COMMANDO SOCIETY

TOCA DA ALEGRIA

PROJETO SOCIAL

A MISSÃO DO PROJETO É FAZER COM QUE AS CRIANÇAS DESENVOLVAM POTENCIALIDADES PARA QUE CRESÇAM INCENTIVADAS A FAZEREM O QUE GOSTAM E SE TORNAREM CIDADÃOS DE BEM. .

KELLY ARAÚJO

(FUNDADORA E COORDENADORA)

Kelolla

NESTA EDIÇÃO, A REVISTA MIDIATIVA TRAZ UMA GRANDE NOVIDADE! EM PARCERIA COM O ARTISTA KEFFO NASCIMENTO, TRAZEMOS UMA ARTE FEITA EXCLUSIVAMENTE PARA A REVISTA, ONDE VOCÊ PODE DESTACAR, EMOLDURAR E DECORAR O AMBIENTE QUE QUISER. O ARTISTA KEFFO NASCIMENTO DEDICA SUA VIDA E SEU TEMPO HÁ TRÊS ANOS NA PRODUÇÃO DE DESENHOS E PINTURAS EXCLUSIVAS PARA CLIENTES E, ALÉM DESSA ARTE SUPER BACANA QUE ELE MESMO PRODUZ, TAMBÉM TIVEMOS UM BATE PAPO CONTANDO UM POUCO MAIS SOBRE A VIDA E DO TRABALHO DO ARTISTA, ACOMPANHE NAS PRÓXIMAS PÁGINAS!

O ARTISTA KEFFO NASCIMENTO, 28 ANOS DE IDADE, NATURAL DE CAMPINA GRANDE, DESENHA DESDE OS DOZE ANOS DE IDADE, E A TRÊS ANOS LARGOU SEU CARGO DE ANALISTA DE SISTEMAS EM UMA EMPRESA DE CALÇADOS E RESOLVEU SE DEDICAR A CARREIRA DE ARTISTA. ALÉM DA CARREIRA DE ARTISTA, DIVIDE SEU TEMPO COM O CURSO DE DIREITO QUE JÁ ESTÁ PRÓXIMO DA CONCLUSÃO. ALÉM DE TODO SUCESSO NA CIDADE DE CAMPINA GRANDE, TAMBÉM POSSUI CLIENTES EM VÁRIOS LUGARES DO BRASIL E ATÉ MESMO OUTROS PAÍSES!

REVISTA MIDIATIVA – NESSA ROTINA DUPLA, SEMPRE TEM-SE QUE DÁ UM JEITO, CONTA PRA GENTE COMO É DIVIDIR AS PINTURAS COM O CURSO DE DIREITO.

Às vezes torna-se prazeroso; o curso complementa muito a parte de contratos, relação com os clientes e além disso, une as duas áreas em questão de relação com o cliente e entendimento para com o consumidor.

RM – COMO EXPLICARIA XILOGRAVURAS PARA ALGUÉM QUE NUNCA OUVIU FALAR?

Xilogravura é a arte que usa técnica para esculpir a madeira, fazendo como um carimbo que possibilita tirar várias copias daquela arte.

RM – COMO FOI DEIXAR UM GRANDE CARGO NUMA EMPRESA DE RENOME E VIVER DA ARTE?

Todo começo tende a nos deixar temeroso, e comigo não foi diferente. Tive medo do arrependimento e de não conseguir progredir, mas sempre confiei nos meus trabalhos e na minha perseverança em fazer as coisas darem certo. No começo a venda das artes exclusivas já estava me dando um lucro igual ao meu salário na empresa, foi o ponta pé inicial para eu pedir demissão e seguir com minha carreira.

REVISTA
MIDIATIVA
www.revistamidiativa.com.br
/RevistaMidiativa @RevistMidiativa